

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#164

Lock 'n Chase - C=64
The Lost Pixel - Amiga 500

Crystal Hammer

Demolition Derby

Ninja Commando

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Novembre 2024

Retro Emulator Vision and Game

Volume 10 Numero 11

Retro gaming

In emulazione!

La tua fanzine

Ogni mese potete leggere questa fantastica rivista

Due edizioni: una in Italiano e una in Inglese

Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 164

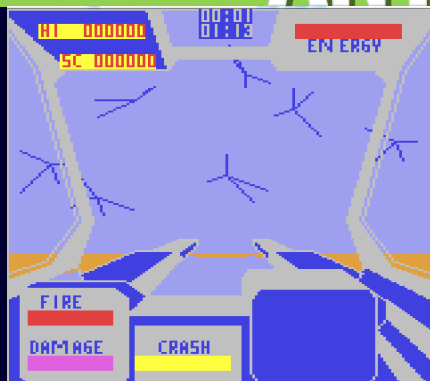
Numero che si avvicina verso la fine di questo decimo anno di attività per entrare nell'undicesimo. Prima o poi quest'avventura finirà, però non so quando. Per ora di materiale ce ne è ancora da provare.

Questa scelta di portare titoli un po' sconosciuti forse non è sempre l'ideale perché in questo numero ci sono giochi che nella storia hanno avuto un ruolo importante come uno di essi, ma poi valutandoli bene sono ingiocabili, brutti e alle volte nemmeno a capire come una persona li abbia potuti amare e ammirare ai loro tempi.

Ci vogliono di tanto in tanto dei titoli più blasonati per avere bei voti, delle medaglie da assegnare e forse è giunto il momento di ripristinare queste ultime e dare di nuovo la medaglia d'argento e di bronzo (e forse anche quella nera). Un ritorno al passato per meglio evidenziare i bei giochi da quelli mediocri oppure brutti.

Buona lettura!





QX-9 - Commodore 64

Uno sparattutto in 3D che non conosco e dalla grafica sembrerebbe molto carino. Mai giudicare un libro dalla copertina e quindi vi rimando al prossimo numero.



R*berty - Commodore 64

Direi che so già la vostra esclamazione, ma non è Q*Berty. Di certo le somiglianze sono notevoli, ma non è detto che sia uno spudorato clone.



Grell and Falla - Amstrad CPC

Un po' sulla falsariga di Stormlord per via di una grafica simile e di grosse dimensioni. E' un gioco di piattaforme interessante da riscoprire.



Grand Prix Simulator - CPC

Un clone di Super Sprint decisamente simile sotto ogni aspetto. Se anche la giocabilità sarà uguale aspettatevi una valida alternativa.



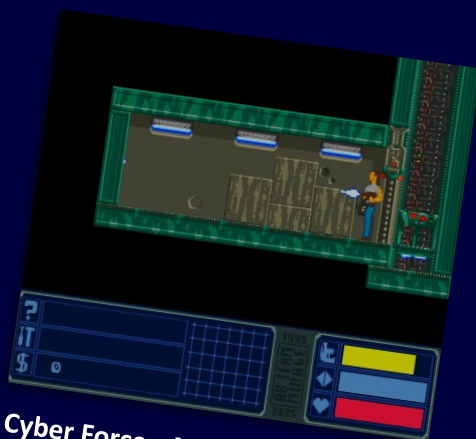
Bounty Bob Strikes Back - ZX Spectrum

Un gioco di piattaforme che è molto colorato e ogni volta che lo guardo mi chiedo se è davvero per lo Spectrum. A guardarlo sembra davvero divertente e giocabile.



Boxing Manager II - ZX Spectrum

Un manageriale che volevo provare su questo computer dopo averne provati diversi anche su architetture più evolute. Solitamente i manageriali sugli 8-Bit possono sorprendere e quindi da recensire.



Cyber Force - Amiga

Un'avventura arcade 2D, ma anche uno sparatutto simile per certi versi forse a *Impossible mission* in cui dovete esplorare e difendervi dai nemici.



Truck - Atari ST

Una corsa automobilistica in cui pilotati un camion di quelli usati per trasportare carichi pesati. Non so se è una classica gara di corsa per arrivi primi al traguardo o varie prove di abilità.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Quando c'erano le medaglie il punteggio finale era stabilito matematicamente con precisione e in base a quello veniva data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10
- Medaglia d'argento: da 8- a 9-
- Medaglia di Bronzo: da 7- a 8-

Da un po' di numeri è cambiato e rimane solo la medaglia d'oro che viene data una sola per sezione per trovare i tre migliori giochi.

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #164**Novembre 2024**

Beastord	Amiga 500	17
Cavern of Freitag	Apple II	14
Crystal Hammer	Amiga 500	16
Demolition Derby	CoCo	24
Dolphin Force	C=64	9
Gardenfax: Indoor Plants	CDTV	33
Goliath: Le Defi	CPC 464	11
Good Moon	CPC 464	12
Lock 'n Chase	C=64	22
Lost Pixel, The	Amiga 500	22
Mountie Mick's Deathride	C=64	10
Ninja Commando	Neo Geo CD	28
Planeta Terra	Spectrum 48k	31
Plasma Ball	Spectrum 48k	13
Power Tetris	MSX2	24
Radar Scope	Coin-OP	20
S.O.S.	Coin-OP	20
Silent Debuggers	Turbografx-16	29
Trantor: The Last Stormtruppen	520 ST+	18

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

A decorative graphic featuring a series of glowing, overlapping circles in shades of yellow and orange, creating a bokeh effect. Below this, the text "8-BIT" is repeated diagonally in a bold, white, sans-serif font. The background is black, and the overall aesthetic is retro and digital.



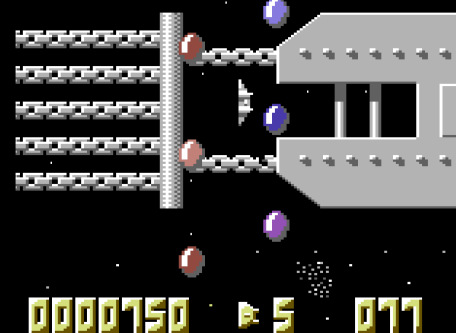
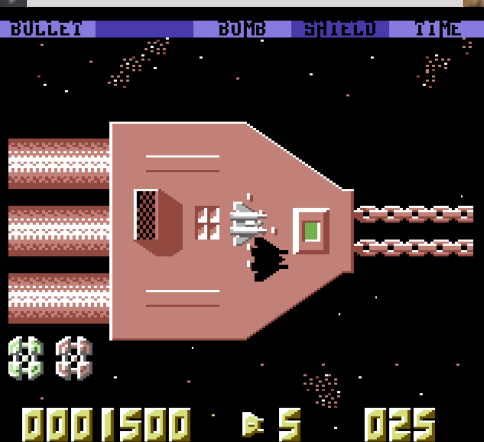
DOLPHIN FORCE

I AM WELCOME TO AM

Uno sparatutto a scorrimento orizzontale che è un chiaro riferimento o un clone di *Uridium*. Sconosciuto perché è non mai stato pubblicato commercialmente. Il gioco è stato cancellato perché ha richiesto troppo tempo per la sua creazione e anche perché mancava un grafico. Il gioco è completo al 70% e c'è abbastanza grafica per vedere che è stato fatto un buon lavoro per migliorare il gioco da cui trae ispirazione.

La giocabilità è quella già vista in *Uridium*, la stessa meccanica di gioco: potete volare in avanti e indietro per cercare di

BULLET FLIP BOMB SHIELD TIME



Il programmatore era al tempo al suo primo lavoro, ma ha fatto vedere le sue buone capacità. Oggi vado a raccontarvi di questo sparatutto incompleto che dovrebbe comunque in questa anteprima mostrare il suo potenziale. Il vostro scopo è quello di distruggere dei generatori sull'astronave madre e ricevere dei crediti che vi servono per comprare dei potenziamenti.

distruggere questi generatori ed evitare o distruggere i nemici che sono in formazioni diverse per mettervi in seria difficoltà. Chi ha giocato ad *Uridium* sa bene cosa significa. Avete più vite delle solite tre perché è molto difficile; ci sono strutture non distruttibili che dovete imparare a riconoscere e poi anche scoprire dove sono questi generatori.

I vari potenziamenti li vedete in cima allo schermo e sono questi il vero miglioramento del gioco originale che vi permettono di avere una vita più facile una volta che li potete usare.

In questo gioco al 70% avete solo quattro livelli e poi anche qualche bug tipo che quando avete fatto un record e dovete mettere il vostro nome si blocca tutto e dovete resettare il C64.

Una volta distrutti i generatori dovrete passare al livello successivo, ma non accade nulla.

Grafica carina, un po' grigia in tutti i sensi, niente sonoro perché è incompleto e poi probabilmente anche il passaggio da un livello all'altro non è stato completato.

Il gioco ha già un suo trainer che vi permette di scegliere uno dei quattro livelli.

E' un clone di *Uridium* nel bene e nel male. In questo caso è difficile dare un giudizio e quindi non lo faccio.

Non sono un fan della serie *Uridium* perché è un modo di giocare un po' a caso cercando di evitare i nemici in maniera casuale cercando di raggiungere gli obiettivi.

Anche se fosse stato completato non so quanto potesse attirare di più un clone con alcune migliorie.



Siete un pistolero, un bounty-killer o un poliziotto in una missione decisamente strana dato che ci sono una serie di malviventi che si nascondono su vari treni che corrono a tutta velocità uno dietro l'altro.

Dovete salire a bordo sull'ultima carrozza (*non si sa in quale modo lo fate, ma essendo un videogioco, l'immaginazione è un elemento importante*) e uccidere tutti i nemici e fuggire saltando su un piccolo vagone manuale e raggiungere un altro treno che corre poco più avanti e cercare di sconfiggere altri nemici.

Siete all'esterno del treno, sui tetti dei vagoni e non ci sono solo questi criminali da sconfiggere, ma anche fughe di gas in cui dovete avere una maschera per non soffocare e gallerie buie in cui dovete avere una torcia per non cadere o trovarvi di fronte nemici mortali.

La vera difficoltà è lo scorrimento dello schermo che continua



anche se voi state fermi e se rimanete incastrati nel bordo destro dello schermo perdete una vita. Dovete essere sempre in movimento costante, cercare di stare il più lontano possibile dal limite dello schermo in cui c'è lo scorrimento e quindi sempre un po' di tensione tra non venire schiacciati letteralmente dal monitor e nemici e avversità naturali.

In fondo allo schermo vedete la lunghezza del treno e quindi quella rappresenta la difficoltà in corso. Iniziate con uno di quelli con pochi vagoni per capire il concetto e la meccanica di gioco.

I nemici li uccidete con una pistola con munizioni limitate, ma in giro trovate dei rifornimenti. Potete saltargli in testa e attenzione che loro tirano anche delle bombe a mano.

Nei livelli avanzati oltre alle già citate avversità ci sono anche i piloni i quali vi obbligano ad abbassarvi, ma facendolo vi fermate e rischiate di finire schiacciati nel bordo destro dello schermo.



La grafica è sempre quella. I vagoni generalmente sono tutti uguali con qualche aggiunta per diversificarli. La cosa bella è la qualità che si vede: potete salire e scendere dai vagoni usando le scale che sono posizionate in diversi punti dei vagoni. Se guardate anche il fondale vedrete tanti livelli di parallasse che la migliorano tantissimo.

La guida del vagone di fuga è difficile. Dopo molti tentativi non ci sono riuscito.

Per fortuna ci sono dei check-point perché quando perdete una vita ripartite da lì.

La parte più frustrante è la guida del vagone manuale che dovete raggiungere quando è ancora nascosto dallo schermo perché dovete avere il tempo di guidarlo verso il treno successivo. Anche così dopo tanti tentativi smettendo come un matto il joystick non ce l'ho fatta. Questo sistema rovina completamente il bel gioco. Ve lo farà odiare. La difficoltà è anche un po' mal calibrata, ma ci può stare.



1987, ARIOLASOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7



Uno sparatutto in 3D o meglio con una grafica isometrica come quella vista in *Zaxxon* diviso in tre fasi distinte.

Nella prima siete in un corridoio terrestre in cui dovete eliminare o evitare i nemici; nella seconda rifate lo stesso corridoio al contrario in cui avete a che fare con gli ostacoli che non siete riusciti a distruggere nella prima fase (è già previsto che non riuscirete a distruggere ogni cosa nella prima fase); nella terza siete nello spazio in cui dovete distruggere tutte le astronavi nemiche per poter rientrare alla vostra base.

Nelle due prime fasi dovete fare il pieno di energia distruggendo delle torri energetiche blu e dovete cercare ad ogni costo di farlo perché nei corridoi non perdetes energia. Questa raccolta vi serve perché nella terza fase la perderete. Dovete quindi fare il

massimo rifornimento per poter affrontare al meglio il combattimento nello spazio.

Non perdetes energia nelle due prime fasi, ma se avete un contatto diretto contro gli ostacoli e contro



i nemici perdetes una delle vostre quattro vite.

La teoria è una cosa, la pratica è tutta diversa. Innanzitutto pur somigliando a *Zaxxon* non potete cambiare l'altitudine e quindi la vostra astronave è come fosse un hovercraft e quindi dovete distruggere i nemici e le torri facendo un po' lo slalom tra un ostacolo e l'altro.

La perdita delle vite è un po' strana perché non esplodete, ma l'effetto è come quello della perdita degli scudi, vedete un lampeggio dell'astronave e inizialmente non capite se avete raccolto un oggetto o avete perso una vita.

La velocità è abbastanza elevata e se in un primo momento sembra che non riuscite a distruggere niente, capite dopo qualche partita

che gli ostacoli richiedono diversi colpi prima di esplodere. E' per questo che è stato già previsto che non riuscirete a fare tutto nella prima fase.

La giocabilità è buona e la difficoltà tutto sommato ben calibrata perché comunque nei corridoi ostacoli e nemici sono fermi nelle loro posizioni e dovete solo evitarli o distruggerli.

Attenzione: avete una barra gialla che rappresenta il surriscaldamento dell'arma che se raggiunge lo zero perdetes una vita.

Non sono riuscito a vedere la terza fase perché mi sono concentrato a fare le foto delle due prime fasi, ma sono certo che nello spazio la struttura è la stessa senza il corridoio.

Difficoltà abbastanza ben calibrata, ma attenzione che la visuale confonde nel capire la posizione di alcuni ostacoli. Non tutti si possono evitare come sembrerebbe.

Buono lo scorrimento e discreta la grafica. Sonoro insufficiente.



1985, MICRO POWER

GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6



Proporre giochi di uno stesso genere alle volte può stancare per la solita interfaccia grafica e quindi per attirare il giocatore, magari anche quello occasionale, si trasforma il computer in una Console portatile costruendo i tasti direzionali, i pulsanti per interagire e anche in mini led con le informazioni del gioco simulando la sua interattività in tempo reale. Il vostro scopo è andare sulla luna infestata da creature maligne per recuperare nove pezzi di Pixelium che sullo schermo sono delle stalagmiti di colore giallo. Ovviamente ne potete portare solo uno alla volta e quindi dovete fare avanti e indietro per portarli all'astronave. Quest'ultima decollerà automaticamente quanto tutti i nove pezzi saranno stati immagazzinati al suo interno.

Come un tipico gioco di una Console portatile economica anche il gioco non è complesso perché l'area di gioco sta in poche schermate. Le stalagmiti sono disegnate per essere un certo nume-

ro, ma sono esattamente nove e quando ne prendete una ve lo mostra tra le vostre mani. Non avete armi e potete solo saltare ed evitare i nemici che sbucano dal nulla senza un minimo preavviso e quindi dovete trovare un modo per raggiungere l'astronave



e mettere un pezzo di Pixelium al sicuro.

La difficoltà è questa: ogni cosa che vedete sullo schermo è una minaccia. Vicino all'astronave, ovviamente, c'è una tempesta di meteoriti che in realtà sono rocce viventi che appena toccano il suolo cercano di schiacciarvi. Tra creature che spuntano dal terreno in modo casuale in grande quantità, pioggia di meteoriti viventi nei punti più strategici lo rendono molto difficile e per questo avete nove vite.

I mostri che escono dal terreno vi sorprendono un po' ma ognuno di questi rimane fisso nella sua posizione e potete evitarli. Sul terreno ci sono dei buchi che vi

indicano che lì c'è una trappola. Il fatto è che basta che vi sfiorino di un pixel per perdere una vita pur rimanendo sul posto e sempre con il pezzo di Pixelium in mano. Le vite sono come una sorta di scudi. Persi tutti avete la schermata del Game Over.

Il mostro che incontrate dove c'è la vena di stalagmiti pur facendo sempre i soliti movimenti trova il modo di farvi del male e se passate tranquillamente i mostri che escono dal terreno, la pioggia di meteoriti viventi vi lascia con poche vite.

Avendo solo quattro schermate, la difficoltà è giusta altrimenti lo finirete subito e richiederà molto tempo per portarlo a termine. Da comunque buone soddisfazioni.

La simulazione della Console ha il vantaggio di ridurre l'area di gioco e quindi avete uno scorrimento fluido, una grafica davvero ben colorata e anche ben disegnata.

La difficoltà non è calibrata. E' così perché ha solo quattro schermate e dovete imparare a superare indenni il primo e il quarto schermo.

Il fatto di fare avanti e indietro per 9 volte porta inevitabilmente a fare errori per cercare di accelerare i tempi per finirlo.



1990, MICRO MAG

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	8
GLOBALE	7+





una e accedere alla fase bonus dovete prendendo più “stelle” potete avere energia supplementare. Il problema è il controllo della palla che potete modificare dalle opzioni, ma non cambia più di tanto. E’ caotico, avete poco spazio per muovervi e basta veramente un niente per cadere dai bordi del livello e poi le creature IT (i boss di fine livello) richiedono un sacco di colpi.

La grafica è orribile perché è tutto viola, i nemici sono trasparenti e quindi dello stesso colore e se riuscite a supportare questa cosa, la giocabilità è quasi come se non ci fosse.

Uno sparatutto multi direzionale isometrico che può essere una novità per avere una più ampia visuale del campo di battaglia e dei nemici.

Siete una palla di plasma positivo catturati e trattenuti con la forza su Odessia Millennia, un pianeta negativo, il contrario della vostra essenza. Per sopravvivere questo pianeta si nutre dei vostri ioni positivi.

Dovete scappare superando 50 livelli combattendo contro nemici, armi e altre avversità negative con la vostra positività (si potrebbe dire che è battaglia tra la materia e l’anti materia).

La maggior parte dei vostri nemici sono ioni negativi e di tanto in tanto dovete anche evitare di essere colpiti dai lampi neri, energia negativa che vi consuma la vostra (però potete recuperarla quando trovate dei lampi bianchi). In più, dopo ogni ondata di ioni negativi arrivano delle creature chiamate

“IT” che sono quelle che effettivamente vi tengono prigionieri sul pianeta.

Il terreno del pianeta è anch’esso molto insidioso perché ci sono delle trappole per uccidervi all’istante, altre per consumarvi l’energia e poi anche la bonus “Star” che vi da energia supplementare per poter sopravvivere un po’ più a lungo. Come è veramente questo gioco?



La sceneggiatura è sempre affascinante come un episodio della vostra serie TV preferita.

I livelli sono quelli che vedete sullo schermo. Se la vostra sfera tocca i bordi dell’area di gioco viene ionizzata (perdete una vita). Dovete distruggere le varie ondate di ioni negativi e poi alla fine affrontare la creature IT che sembra una grossa astronave.

Il sistema di sparo è allucinante perché voi rotolate, come una palla, e lo sparo va ovunque tranne dove volete voi e avendo un po’ di energia il primo contatto con i nemici vi spinge e rischiate di cadere nel vuoto e perdere una vita. Se arrivate alla creatura IT con tutte le vite potete sacrificarne

A parte l’audio, un elemento, quasi mai presente sullo ZX Spectrum, la grafica è ingestibile. Il viola non è il colore ideale per uno sparatutto con persino i nemici trasparenti che hanno lo stesso colore. Superato questo shock iniziale, la gestione della palla è negativa perché sparate in ogni direzione e non è quella che volete voi.

La difficoltà è ben calibrata però in questo sistema diventa frustrante e pensate che avete 50 livelli uno più difficile dell’altro.



1989, ATLANTIS

GRAFICA	5
SONORO	4
GIOCABILITA’	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	3+



Quando tentate di allontanarvi vi inseguono e appena esitate un secondo per guardare dove andare cominciate a subire dei danni. Volevo mostrarvi qualche altra schermata, ma con dei tasti messi in cotal modo vorrei capire come si possa giocare. Anche avendo il manuale davanti, le due mani sono impegnate per i quattro tasti. Le dita di una mano non sono in grado di gestire i tasti messi così male.

Passo da un gioco viola ad un altro uguale, ma almeno viene usato per colorare i muri di un labirinto e se le due macchine sono diverse i colori sono fin troppo uguali.

Il gioco in questione è un tipico RPG dall'alto e le mappe sono dei labirinti con le pareti colorate di viola senza nessuna informazione del personaggio sullo schermo. Queste ultime sono a disposizione in altre due schermate.

La storia si svolge su un'isola incantata che viene invasa da un drago cattivo che la trasforma nella sua dimora e proteggendosi con delle creature al suo servizio.

Per liberare l'isola dovete sconfiggere tutti gli sgherri del Drago, affrontarlo e sconfiggerlo (*tutto normale per l'eroe che come al solito deve salvare il suo mondo tutto da solo*).

Come RPG avete delle limitazioni nell'uso delle armi e il combatti-



mento aumenta il vostro livello di esperienza. Siete armati di spada e un arco, ma le frecce sono limitate e le potete comprare nelle stesse locande che usate per riposarvi. Potete anche usare delle magie, non per sconfiggere i nemici, ma solo per scappare perché raddoppiano la velocità di movimento.

Dopo aver scelto un nome, il livello di difficoltà e la velocità di gioco (tra 1 e 50) viene generato un personaggio casuale e vi trovate in mezzo all'azione con mostri già incollati a voi.

Primo problema che vi si presenta davanti è che potete usare solo la tastiera messa in maniera, io dico, ignobile perché non ha alcun senso logico: Y per andare in alto, N per andare in basso, G per andare a sinistra e J per andare a destra.

Per combattere dovete tenere premuto il tasto CTRL e la direzione del mostro e questo sistema lo rende di fatto ingiocabile anche al livello più facile.



Il gioco ha un potenziale enorme e dato che non potete salvare la partita, lo dovete finire in una sola sessione ed è fattibile.

Non lo è per i tasti messi in modo da impedire a chiunque di giocare a meno che non abbiate 10 dita per mano. Ho giocato a tanti RPG con tasti messi male, ma in questo gioco non hanno senso logico.

1982, MUSE

GRAFICA	9
SONORO	4
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	0
GLOBALE	4

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Il fatto è che i muri sono giganteschi rispetto al gioco di riferimento e poi forse la grafica è un po' esagerata e lo sfondo tende a confondervi a lungo andare.

La pallina ha un colore che è molto simile ad alcune sezioni dello sfondo. Non ci sono problemi di contrasto perché la vedete bene però nella frenesia, quando accelera, potreste perderla di vista per quella frazione di secondo e farvi perdere una vita.

Dopo titoli generalmente di guerra, combattimenti, strategia, mostri e draghi malvagi ci vuole un po' di relax, magari grazie ad un computer come l'Amiga che grazie alla sua grafica e musica può farlo dignitosamente.

E' un genere visto e rivisto, giocato e rigiocato, ma riesce sempre ad attirarvi in una partita.

E' un'evidente clone di *Arkanoid*, ma rivitalizzato grazie ad una definizione grafica di altissimo livello per lasciarvi incantati fin da subito.

Lo scopo del gioco è sempre quello: distruggere un muro di mattoni colorati.

A differenza del gioco da cui tra ispirazione i nemici sono in grado di distruggere la vostra racchetta se venite colpiti più volte. In *Arknoid* la vostra racchetta/astronave è indistruttibile e la po-



tivate usare per distruggere questi mostri.

Il comportamento di questi ultimi rimane invariato per quanto riguarda l'interazione con la palla perché le fa cambiare direzione mettendovi in difficoltà rischiando di perderla e con essa una vita.

Ci sono ancora i vari bonus che solo colorati in base ai tipi di potenziamento e alcuni di questi riprendono quelli già visti in *Arkanoid* e quindi più o meno sapete quale tipo di potenziamento state per prendere. Il bonus giallo vi fa perdere una vita. Quello viola invece vi fa accedere al livello successivo.

La musica della schermata del titolo non ha una qualità eccezionale, però è ben arrangiata e ha una melodia ascoltabile. Giocabilità molto buona anche se la sensazione è che *Arknoid* sia superiore da questo punto di vista.

E' un ottimo, ma non eccezionale, clone di *Arkanoid* che lo riprende bene con una grafica fin troppo elaborata.

Mi sono piaciute tantissime le animazioni dei mattoncini colorati che cadono giù dal muro come potenziamenti positivi e negativi.

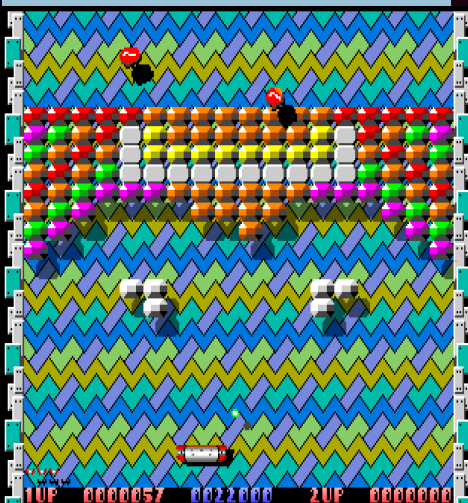
Lo sfondo è troppo curato e alcune scelte cromatiche durante la frenesia del gioco e l'attenzione dei vostri occhi sulla pallina potrebbe giocarvi brutti scherzi.

Non accade quasi mai però si potevano usare altri colori per gli sfondi per evitare queste situazioni.

Gold

1988, RELINE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



BEASTLORD

Questo è un gioco che assomiglia molto a *Shadow of the Beast* per una grafica fin troppo simile e la prima esclamazione che potete fare è: "ecco il clone della tech demo di Psygnosis".

In realtà è molto più di quello perché è un'avventura grafica arcade in cui c'è un misto tra combattimenti e raccolta e uso di oggetti per risolvere degli enigmi (molto forzatamente si potrebbe dire che assomiglia per alcune cose a *Cadash*).

Le forze del male, nella figura del Signore dell'Oscurità, hanno catturato tre guardiani del mondo, un unicorno, un falco e un raggio di luce (*adesso ditemi come si fa ad imprigionare un raggio di luce!*) e sono sorvegliati da selvagge e pericolose orde di Orchi.

Per riportare tutto alla pace hanno chiamato voi, Beastlord, un giovane uomo chiamato così perché è in grado di interagire con gli animali.

Il gioco ha solo tre sezioni diverse in ciascuna delle quali è imprigionato un guardiano che dovete liberare.



Un'avventura arcade a scorrimento laterale e usando il joystick per risolverla tra ricerca di oggetti, combattimenti e interazioni con i vari personaggi.

Uccidendo i nemici trovate anche delle monete che sono importanti quando dovete fare delle transazioni per acquistare altri oggetti necessari a risolvere un enigma. Tra le altre cose c'è anche il passaggio dal giorno alla notte e alcune cose le potete fare solo in determinati orari.

Grafica isometrica con tantissimi strati di parallasse in cui potete spostarvi per evitare dei nemici o per raggiungere uscite verso altre sezioni del livello in corso. Trovate anche abitazioni isolate e se sono aperte potete entrare e anche dei villaggi con tanta gente che passeggia, entra ed esce dalle case e locande.

Una cosa da dire subito è che non ha nessuna similitudine con *Shadow of the Beast* perché questo è giocabile, i nemici non sono casuali e la difficoltà è molto ben calibrata. Dai nemici uccisi trovate cibo, acqua e altri oggetti utili per la vostra missione.



Usando il pulsante del joystick in combinazione con la leva potete dare i pugni, calci volanti o usare un'arma, saltare e raccogliere gli oggetti.

Non avete informazioni sul vostro stato di salute e appare quando la vostra energia vitale si sta esaurendo e dovete recuperarla. Noterete che le vostre forze calano in continuazione e quindi dovete nutrirvi comprando cibo o recuperarlo dai mostri uccisi.

Se vi fermate o andate in giro semplicemente ad esplorare morite di fame e di stanchezza.

Il gioco nella sua parte arcade è molto bello di grafica, buon sonoro e una difficoltà calibrata correttamente.

La mia sensazione generale anche a livello tecnico è che sia molto simile alle avventure arcade di Simulmondo che, tralasciando la parte tecnica, sono molto dispersive. Girate e girate facendo sempre le stesse cose in livelli un po' labirintici.



1993, GRANDSLAM

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

PROBE

SOFTWARE
PRESENTS

TRANTOR

THE LAST STORM TROOPER

Questo gioco mi piaceva molto ai tempi del C64 soprattutto per la bellezza delle immagini introdotte, del titolo e delle animazioni con disegni che occupavano tutto lo schermo e poi anche nel gioco sembrava tutto gigante che era una sua caratteristica. Non aveva una grande giocabilità, non ti teneva incollato al monitor, non ti faceva cadere la mascella per terra, tuttavia, si lasciava giocare per un po' di tempo. Sugli 8-Bit sicuramente varrebbe la pena riscoprirlo.

L'unica versione di cui sono certo che sia a 16-Bit è quella per Atari ST e in questa recensione voglio vedere se è migliorato o no passando a questa nuova architettura più potente. Durante un atterraggio di emergenza la vostra astronave esplode e a quel punto avete 90 secondi per trovare un terminale di sicurezza N.Y.K. da attivare con una password le cui lettere vi vengono fornite da altri 8 terminali. Con il codice che otterrete dovete andare in un'area speciale per inserirlo e terminare il gioco.



Di fatto è uno sparattutto a scorrimento orizzontale per cercare i terminali e distruggere gli abitanti di questo pianeta che a quanto pare non vi vogliono.

Avete una bellissima e potente arma che è un lanciafiamme (e quest'arma mi gasava sul C64) per colpire nemici anche a notevole distanza.

La trasposizione a 16-Bit è buona per una grafica decisamente più bella, più definita e dettagliata anche se alcune cose forse sono un po' diverse. Il lanciafiamme, almeno, su C64 era una fiamma più realistica, mentre ora sparate delle raggi infuocati. Anzi forse è un po' meglio.

Nel caos dell'azione con tantissimi nemici dovete entro questi 90 secondi trovare i terminali per formare la password e in più fare i conti con un'arma che ha munizioni limitate. In giro trovate quello che sembrano delle strane porte in miniatura che vi danno scudi temporanei, rigenerazione del tempo, cibo per l'energia che perdetevi e altri strumenti che lì per lì non sapete nemmeno a cosa vi servono.

Gli scudi sono utili quanto terminate le munizioni. In giro, comunque, trovate delle ricariche.

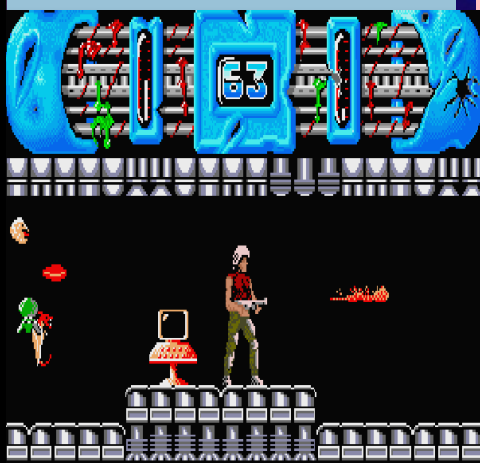
E' vero che è a scorrimento orizzontale, tuttavia, trovate degli ascensori che vi portano in altre zone della struttura, ma lo scorrimento è sempre quello.

Devo dire che graficamente è un netto miglioramento però se guardate la versione C64 forse vi sareste aspettati molto di più. La giocabilità è discreta, ma la sensazione è quella di correre alla svelta e non importa se finite le munizioni o l'energia perché avete poco tempo per ragionare.

E' un gioco frenetico in cui normalmente dovrete ragionare un attimo. Uccidere i mostri che sono in linea con i raggi infuocati, abbassarvi per evitare altri che non potete uccidere. Avete solo 90 secondi per fare tutto e quindi anche la giocabilità si adegua alla situazione.

Siete anche uno spilungone e con la testa arrivate quasi al soffitto e quindi difficile evitare i nemici abbassandovi. Il caos sullo schermo è tale che finite subito le munizioni e poi di corsa a cercarne altre infischian dovene dei danni che subite.

Mediocre sparattutto.



1988, GO! (U.S. GOLD)

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6

SALA
GOGHI



Radar Scope

Uno sparattutto verticale che in una delle sue tre versioni di cabinato ne aveva uno che avvolgeva il giocatore per ascoltare un audio più credibile dei raggi laser. In più all'interno veniva ricreato un abitacolo tipico di una nave spaziale.

I Gamma Raiders hanno invaso la terra e l'unico pilota in grado di fermare questa minaccia siete voi.

Un tipico sparattutto in cui la vostra astronave è bloccata in fondo allo schermo e vi potete spostare solo a destra e sinistra. Per colpire i nemici dovete aspettare che si avvicinano perché la visuale è isometrica e quindi viene mostrato uno scenario molto grande in cui i nemici sono lontani per essere attaccati.

Avete le solite tre vite che con un po' di abilità e vari tentativi dovreste riuscire a fare una buona partita. L'energia che viene mostrata in fondo allo schermo non so cosa serve perché i nemici vi distruggono con un colpo solo. Le ondate sono formate da numerose astronavi e dopo un po' arriva la noia.



1980, NINTENDO

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	4
GLOBALE	6



S.O.S.

Uno sparattutto a scorrimento verticale in cui pilotate un caccia chiamato "Shinryaku" con lo scopo di fermare l'avanzata nemica che arriva dalla cima dello schermo e tenta di superarvi per andare oltre verso gli obiettivi che dovete difendere. Si chiama S.O.S. perché durante la partita sentirete questo segnale e

appare una freccia su uno dei bordi dello schermo. Alla svelta, prima che sparisca, dovete raggiungerla per guadagnare dei punti.

Se 100 aerei nemici vi superano avete perso.

Un gioco semplice per fare punti e farlo durare il più possibile. Giocabilità molto semplice, non è difficile a parte il fatto che le frecce del S.O.S. appaiono sempre mentre c'è un aereo nemico che vi ostacola e quindi nella fretta perdete una vita.

A parte questo è un gioco molto noioso. Non so se nel 1979 questo tipo di gioco attirasse così tante masse di giocatori.



1979, NAMCO

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	6

GIUCHI

R E C E N T I



Lock 'n Chase

Una conversione di un gioco Arcade del 1981 che è molto simile come meccanica di gioco a *Pac-Man*. Siete un ladro intrappolato in una serie di labirinti e per fuggire dovete raccogliere tutte le monete d'oro evitando di essere catturati dalla guardie che le sorvegliano. A differenza di *Pac-Man* non ci sono pillole energetiche per una temporanea immunità e quindi dovete

solo evitare di farvi catturare sfruttando delle porte che trovate nei corridoi per cercare di bloccare le guardie dandovi il tempo di allontanarvi da loro.

E' un gioco anche tattico perché non solo dovete raccogliere tutte le monete, ma anche trovare un modo per bloccare le guardie sfruttando il labirinto in vostro favore.

Conversione eccellente perché difficile notare delle differenze e se ci sono, sono state ridotte al minimo. Ottima giocabilità a livello normale e potete scegliere tra quattro livelli di difficoltà.

Queste sono le conversioni che in passato volevo vedere sul mio C64 e più di una volta sono rimasto sempre molto deluso.



2024, LC-GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

AMIGA 500



THE LOST PIXEL

E' un gioco uscito quest'anno ed è un puzzle game in cui dovete raccogliere dei pixel bianchi nascosti tra varie piattaforme in scenari che riprendono dei giochi arcade. Iniziate, ad esempio, in Tetris con lo sfondo originale del gioco e le piattaforme sono quegli stessi mattoni che usavate per incastonare

l'uno all'altro.

Non è solo un modo per superare i livelli, ma cercare di vedere cosa ha inserito il suo autore per soddisfare la vostra curiosità e quali altri grandi classici ha voluto omaggiare anche musicalmente.

La pixel art funziona bene anche con l'Amiga per una grafica davvero curata con livelli di parallasse e una giocabilità ben calibrata e un accompagnamento musicale degno di Amiga.

Non è difficile e quindi quando perdete una vita ricominciate il livello da capo. Non avete armi, non avete abilità e quindi i nemici vanno evitati a tutti i costi.

Gioco di azione, di puzzle, ma anche strategia per superare nemici che potrebbero sembrare insuperabili.



2024, AMIGATRONICS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

**RECENSIONI
BREVI**



DEMOLITION DERBY

Una corsa automobilistica con un duplice scopo: arrivare al traguardo per primo distruggendo le auto avversarie.

La visuale è dall'alto e potete spostarvi in ogni direzione per spingere le auto del computer contro i muri e distruggerle e di conseguenza poi terminare il tracciato nella posizione migliore.

Avete solo tre vite per farlo ricor-

dandovi che anche voi rischiate in ogni momento di essere distrutti dai vostri avversari.

Se loro vi spingono contro i bordi della strada o colpite un ostacolo perdetevi una vita.

La velocità è elevata e la potete vedere grazie alle barre laterali che scorrono e danno la giusta sensazione di velocità. In pista sembra esserci un misto tra olio e colla e quindi difficile controllare l'auto nel modo migliore e di conseguenza evitare certi ostacoli sembra quasi impossibile. Anche quando fate di tutto per evitare un macigno in mezzo alla strada o un'aiuola ci sbatte contro.



[Trailer](#)

COCO



1984, TANDY

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	8



POWER TETRIS

Il buon gioco del Tetris in una delle sue tante varianti e questa volta per MSX2 dove forse mi aspettavo qualcosa di più ambizioso viste le sue caratteristiche tecniche.

Il tetris non è puzzle game nel quale si può mostrare una grafica pazzesca però da questo computer l'aspettativa è sempre molto alta.

La cosa è accettabile per il fatto che è un gioco postumo alla piattaforma e non dovrebbe essere commerciale.

Buona la grafica che mostra dei mattoni molto elaborati che di certo sono migliori di tanti altri cloni e poi un buon sonoro per i pezzi che si incastrano e le linee che andrete a creare per passare al prossimo livello.

La cosa che stona è lo sfondo nero che forse sarebbe stato più bello se avesse avuto qualche disegno di fantasia o immagini.

La cosa importante nel Tetris è la giocabilità che è difatti eccellente anche con una difficoltà ben calibrata.



[Trailer](#)

MSX2



1994, POWER MSX

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





Uno sparatutto a scorrimento verticale arcade in cui siete un guerriero ninja che viaggia nel tempo per sventare una terribile minaccia che viene perpetrata dalla terribile Mars Corporation responsabile di un disastro spazio temporale.

Un tipico genere che viene migliorato ulteriormente dal fatto che potete scegliere tra tre tipi di Ninja ognuno dei quali ha delle caratteristiche proprie che possono meglio adattarsi ad una delle tre epoche temporali che dovete visitare.

Come ogni sparatutto trovate potenziamenti durante il livello per migliorare le armi in dotazione e in più anche la possibilità di pilotare alcuni veicoli in tema all'era temporale per avere qualche possibilità in più per vincere.



La Console sfrutta bene il CD-ROM per garantire una qualità generale identica all'Arcade e coloro che hanno la fortuna di avere il Neo Geo CD è un'emozione davvero unica.

Giocabilità eccellente per una difficoltà magnificamente calibrata già a livello predefinito grazie al quale riuscite tranquillamente a superare il primo livello e sconfiggere il primo boss anche senza usare la Smart Bomb. La parte tecnica è eccellente anche se forse si è visto di meglio sulla Console, tuttavia, non biso-



gna storcere il naso perché comunque è una produzione del 1992.

Da non perdere se siete amanti di questo genere di sparatutto.



Giocabilità eccellente e l'unica cosa che manca è la fessura per il gettone. Avete anche la possibilità di scegliere diversi livelli di difficoltà per renderlo più adatto ad avere le migliori soddisfazioni.

Gold

1992, SNK

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



E' un gioco di azione in prima persona con un mirino sullo schermo per combattere contro i nemici. Vi muovete, tuttavia, come gli RPG in 3D, un passo alla volta in tempo reale.

Con il mirino intercettate un nemico che comunque si muove sullo schermo e poi usate diverse armi per sconfiggerlo.

Fate parte di un gruppo specializzato nei combattimenti e anche per andare a recuperare tesori e altre utilità dove capita nello spazio e nella vostra ricerca trovate una stazione spaziale che sembra abbandonata. Quando arrivate scoprite invece che è infestata da ogni genere di nemico ostile.

Effettivamente è come ho descritto pocanzi: è in pseudo 3D con la visuale in prima persona e vi spostate un passo alla volta all'interno di una labirintica stazione spaziale in cerca di qualche nemico. Prima di entrare in azione scegliete due tipi di armi dalle sei a disposizione.



E' noioso fin dai primi minuti di gioco perché vi perdete in un attimo in mezzo ad un miriade di corridoi tutti uguali e senza nessun tipo di riferimento.

Avete una mappa, ma è totalmente buia senza indicazioni. Al suo



centro c'è una specie di icona che dovrete essere voi, ma dato che non avete una mappa a disposizione, a cosa serve non si sa.

Potete accedere ad un mappa funzionante, ma non in tempo reale e quindi è come mettere in pausa il gioco, usare il computer e vedere un po' dove siete. Non potendola usare in tempo reale

ha una utilità pari a zero.

Tecnicamente carino per la ricostruzione di una base spaziale e anche quello che forse sono i mostri che incontrerete (durante la recensione non ho visto assolutamente niente di niente, ma nel video vedrete alcuni combattimenti).

Graficamente c'è di meglio e poi anche un sonoro, a parte quello introduttivo, davvero poco anche in quantità. Rumore di passi (almeno quello) e lo sparo che lascia un po' a desiderare.

Provatelo, ma non aspettatevi chissà che cosa per questo sistema noioso di perdervi facilmente nei labirinti.

Questa volta deluso dalla Console. Anche l'introduzione lunga è per lo più completamente statica, ma ci sta. E' il gioco che forse anche tecnicamente è un po' sotto la media dei giochi PC-Engine.



1991, NEC TECHNOLOGIES

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6

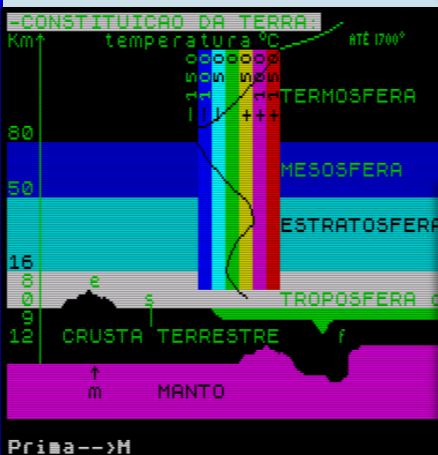
A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a soft shadow. Surrounding it are several white keys, including one with a left-pointing arrow, one with a right-pointing arrow, and one with a question mark. The lighting is soft, creating a clean and professional aesthetic.

Education

SCIENZA

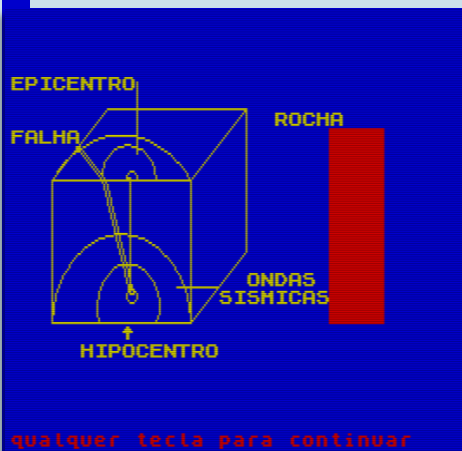


Questo nuovo capitolo della serie educativa di Astor è dedicato alla scienza e in particolar modo alla scoperta dei terremoti. Quando avete imparato e memorizzato le varie informazioni potete provare con il quiz. Errata corregge di questa serie. La lingua non è lo Spagnolo, ma il Portoghese. L'argomento è abbastanza complicato perché viene descritto abbastanza tecnicamente la struttura della Terra, della sua crosta, il mantello, il nucleo e quindi c'è tantissimo testo da leggere attentamente in questa lingua.



Ogni argomento viene descritto per forza di cose con tanto testo e alla fine avete delle immagini che riassumono il tutto. Se il testo è difficile da leggere per chi non conosce la lingua, le immagini e le informazioni sono comprensibili.

Nell'immagine qui sotto vedete cosa succede durante un terremoto e come si propagano le onde sismiche dall'ipocentro fino alla faglia e all'epicentro.



Subito dopo vedete in dettaglio un'animazione in cui viene fatto vedere come si propagano queste onde.



L'argomento avrebbe dovuto essere un viaggio verso il centro della Terra ed in effetti così, ma visto attraverso il Terremoto: da cosa è provocato e come si spostano le onde all'interno della

Terra e se c'è una correlazione con il suo nucleo e vari strati rocciosi.

Un argomento decisamente tecnico, ma ben fatto con tanto testo che per molti sarà incomprensibile. Le immagini e le semplici animazioni vi faranno capire meglio l'argomento.

± DESCONTINUIDADE DE GUTENBERG ±

Atingida a profundidade de 2900 Km, as ondas S não conseguem continuar e as ondas P retardam o seu movimento, sofrendo um desvio muito maior do que o previsto. Daqui se conclui que a partir dessa profundidade os materiais apresentam diferenças importantes dos anteriores.

A profundidade de 2900 Km, para a zona de separação entre essas duas camadas, foi determinada por GUTENBERG, sismólogo alemão. Ficou assim delimitada a zona central da Terra - NÚCLEO -. Devido ao comportamento das ondas sísmicas ao atravessarem o núcleo, considera-se este, constituído por ferro e níquel.

qualquer tecla para continuar

DESCONTINUIDADE DE GUTENBERG



ondas P=

qualquer tecla para continuar

L'argomento è bello ed altrettanto spiegato bene. Se non capite il testo (anche se foste Portoghesi è duro da digerire) ci sono immagini e semplici animazioni che riassumono la teoria.

A me piacciono molto questi educativi sulla scoperta del nostro pianeta e dell'universo.

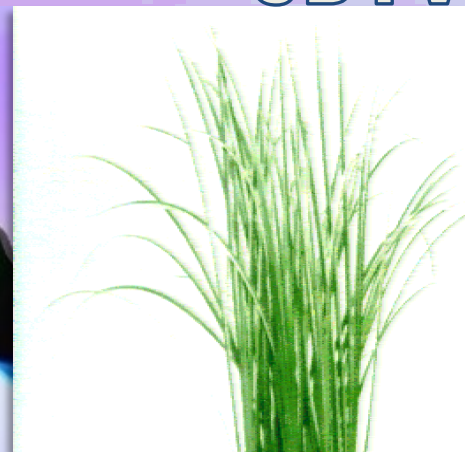
An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right are a smartphone, a clock, a star icon, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet being touched by a hand cursor. Below this is a laptop with an hourglass on its screen. To the right of the laptop is a power button icon and a USB cable. At the bottom left is a camera, and at the bottom right is a microphone. Various gears and lines connect these elements, suggesting a network or system. The text 'Multimedia', 'Grafica', 'Ufficio', and 'Hardware' is overlaid in large red letters.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware



Sperando che non sia un ripescaggio non voluto, si tratta di un catalogo di piante da interno. Tutte quelle persone che vogliono migliorare la qualità della propria stanza e del proprio appartamento arricchendolo con delle piante che sono coltivate e preparate per vivere al chiuso dentro dei vasi.

La serie "Garden Fax" ha un colorito menu che è solo un filtro per



una ricerca dettagliata e ogni catalogo ha le sue icone specifiche per le piante da interno, mentre alcune altre sono sempre le stesse.

L'unico appunto da fare è che le piante le trovate solo in lingua Inglese e quindi quelle che conoscete e che vorreste avere potreste non trovarle. Se le piante che cercate hanno il loro nome in latino originale è più facile trovare ciò che cercate.

La ricerca per nomi è solo per chi sa esattamente cosa cercare. Gli altri possono guardare le piante in sequenza.



Una vasta raccolta di piante da interno per tutti quelli che vogliono avere un luogo meno monotono e anche perché sono cose che fanno compagnia, tengono allegria.

Le stanze sono meno grigie, i colori di alcune piante arricchiscono l'ambiente, ma richiedono cure molto specifiche. Come Catalogo è molto buono e ben fornito.

Volume 10, Numero 11

Novembre 2024

REV'N'GE!

Top 3



Crystal Hammer



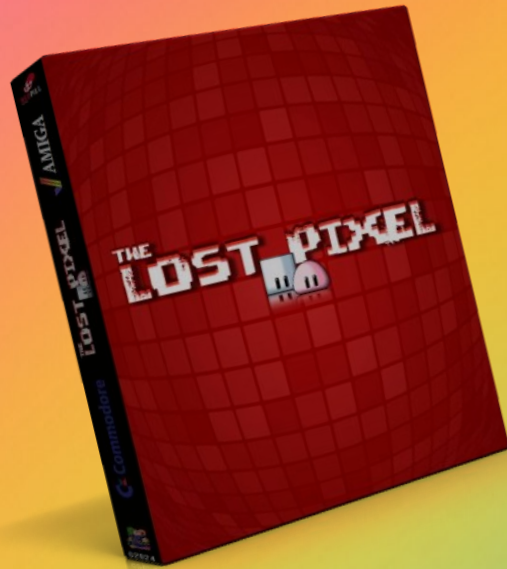
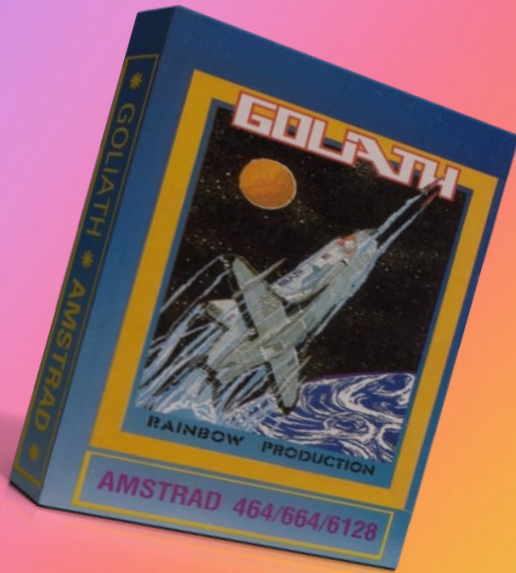
LOST PIXEL, THE



Ninja Commando



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
CAVERN OF FREITAG	COMMERCIALE	Yoshio Kiya, il creatore di Dragon Slayer ha affermato di essersi ispirato a questo gioco e di conseguenza l'intera linea di RPG di azione Giapponesi.
TRANTOR: THE LAST STORMTRUPPER	COMMERCIALE	Il gioco ha ispirato la creazione del secondo personaggio, Trantor, nella serie di fumetti "Starkiller" leggibile sulla rivista Tedesca Power Play.

COSA SUCCEDEVA NEL 2007?

DATA

EVENTI

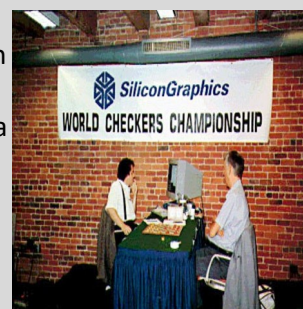
2007

Con puzzle complicati, un'ambientazione fantascientifica e un robot passivo-aggressivo chiamato GlaDOS, Portal è progettato da Valve Entertainment. Portal ha generato un sequel molto atteso, così come una base di fan che ha creato interpretazioni del mondo reale di molti dei dispositivi mostrati nel gioco.



2007

Viene pubblicato un articolo intitolato Checkers is Solved in un numero di settembre della rivista Science. L'articolo affermava: "Una partita perfetta da entrambe le parti porta a un pareggio". Il team che ha condotto la ricerca era guidato dal professor Jonathan Schaeffer dell'Università di Alberta che lavorava per risolvere il problema della dama dal 1989.



2007

Hitachi Global Storage Technologies annuncia il primo disco rigido (HDD) da 1 TB. L'Hitachi Deskstar 7K1000 utilizzava cinque piatti da 3,5 pollici e 200 GB e ruotava a 7.200 RPM. A titolo di confronto, il primo HDD al mondo, l'IBM RAMAC 350, aveva una capacità di archiviazione di circa 3,75 MB.



2007

Scratch viene rilasciato al pubblico. Un linguaggio di programmazione gratuito incentrato sull'istruzione, è stato progettato da un team guidato da Mitchel Resnick presso il MIT Media Lab Lifelong Kindergarten Group. Pensato per essere utilizzato da educatori, studenti e genitori come linguaggio didattico, ha avuto numerose applicazioni in contesti educativi. Tra queste, matematica, informatica, arti linguistiche e studi sociali.



RECENSIONI #164

Dolphine Force (1988, Commodore 64)
Mountie Mick's Deathride (1987, Commodore 64)
Goliath: Le Defi (1986, Amstrad CPC)
Good Moon (1990, Amstrad CPC)
Plasma Ball (1989, ZX Spectrum)
Cavern of Freitag (1982, Apple II)
Crystal Hammer (1988, Amiga)
Beastlord (1993, Amiga)
Trantor: The Lost Storm Trupper (1988, Atari ST)
Radar Scope (1980, Coin-OP)
S.O.S. (1979, Coin-OP)
Lock 'n Chase (2024, Commodore 64)
The Lost Pixel (2024, Amiga)
Demolition Derby (1984, TRS-80 CoCo)
Power Tetris (1994, MSX2)
Ninja Commando (1992, Neo Geo CD)
Silent Debuggers (1991, Turbografex-16)
Planeta Terra (1987, ZX Spectrum)
Gardenfax: Indoor Plants (1991, CDTV)

LE ALTRE VERSIONI

MOUNTIE MICK'S DEATHRIDE:

ZX Spectrum, Amstrad CPC (1987, Reaktor)

BEASTLORD:

Atari ST (1993, Grandslam Video)

TRANTOR - THE LOST STORM TRUPPER:

Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC,
MSX (1987, GO! Media Holding)

DOS (1988, Keypunch)

Windows (2020, Throwback Entertainment)

LOCH 'N CHASE:

Arcade (1981, Taito America)

Atari 2600, Intellivision (1982, Mattel Electronics)

Apple II (1983, Mattel Electronics)

PSP, Playstation 3 (2010, G1M2)

PS Vita (2012, G1M2)

Antstream (2019, Data East Corporation)

DEMOLITION DERBY:

Apple II (1979, Elektrik Keyboard)

Arcade (1984, Bally Midway)

TRS-80 (1984, CLOAD Magazine)

Dragon 32/64 (1984, MicroDeal)

NINJA COMMANDO:

Arcade (1992, Alpha Denshi Kogyo)

Neo Geo (1992, SNK)

Wii (2018, D4 Enterprise)

Xbox One, Nintendo Switch, Playstation 4

(2018, HANSTER Corporation)

Windows Apps (2019, HAMSTER Corporation)

iPad, iPhone, Android (2023, SNK Corporation)

Windows (2024, SNK Corporation)

SILENT DEBUGERS:

Will (2007, G-Mode)

Windows (2017, G-Mode)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Battle Valley (148)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)

Indice Ripesaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)



OBLITERATOR